

FIRE & ICE

THE DARING ADVENTURES OF COOL COYOTE



Loading.

Amiga.

Switch off your Amiga and remove any cartridges. Insert the Fire and Ice program disk into drive DF0: and switch on. (A1000 owners should insert their Kickstart disk as normal first).

When prompted, insert the Fire and Ice data disk into drive DF0: and press the space-bar or fire. No more disk swapping will be required.

Ensure that the write-protect hole on the data disk is open if you do not wish to save your high scores to disk, and closed if you do.

Atari ST(E).

Switch off your ST(E) and remove any cartridges. Switch on and insert the Fire and Ice program disk into drive A:.

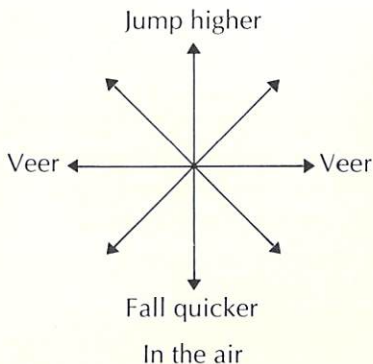
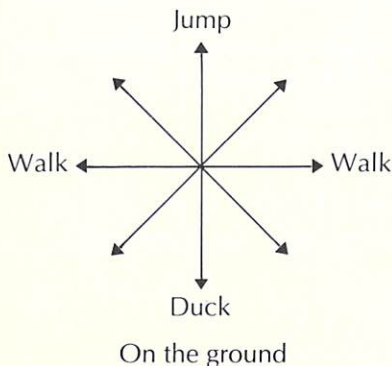
When prompted, insert the Fire and Ice data disk into drive A: and press the space-bar or fire. No more disk swapping will be required. Ensure that the write-protect hole on the data disk is open if you do not wish to save your high scores to disk, and closed if you do.

Controls.

Control of Cool Coyote is by joystick, keyboard or joypad, selectable from the options screen, see below.

Joystick.

Plug your joystick into port 2.





Jab fire to launch a small ice pellet. Duck and hold fire down to launch a snow bomb, up to seven can be carried at once. Whilst not ducking, hold fire down to launch the current special weapon, if you have one.

Keyboard.

Many keys may be used, offering a wide choice of setups for left and right-handed players.

up	up								up	up
Q	W	e	r	t	y	u	i		O	P
down	down								down	down
A	S	d	f	g	h	j	k	L	;	
left	left	right	right			left	left	right	right	
Z	X	C	V	b	n	M	,	.	/	'

The cursor arrow keys are also available.

The ctrl (control), alt (alternate) and both shift keys are used as fire buttons.

Joypad.

Joypad controls are as joystick except that the up function is moved to a second button. This will vary, depending on the joypad actually used. A joypad may be used in joystick mode if required.

Player Options.

Press any function key during the titles sequence or demo game to bring up the options screen. The following options are available:

- F1 - select joystick, keyboard or joypad control,
- F2 - small maps display on or off,
- F3 - Select full competition mode, i.e. play all worlds in sequence, or 1st to 4th world trainer mode, where you can practise on one world only with 9 lives.
- F4 - In-game music on or off.



Note that your high score entries may be saved to the data disk if the write protect hole is closed, along with your selections on F1, F2 and F4. So if you intend to always play with a joystick, you need only to select this mode once, then get a high score, and save this to disk. Next time you load the game it will remember your selections.

Other information presented on this screen pertains to your individual machine. On the Amiga, additional chip RAM will be used for a third screen to allow smoother game flow. On the Amiga or ST(E) additional RAM of any type will allow the game to set up a RAM disk so that worlds need only be loaded from floppy disk once. At least 1M of EXTRA contiguous RAM is needed to cache all seven worlds plus the titles.

Passkeys.

At some point in the game you will be asked to match a key on the screen with one of the keys on your special security sheet. Find the key on the grid at the location specified on the screen. Move the arrow from piece to piece, pressing fire to hide or show each part in turn. When you have matched the key exactly, point to OK and press fire. If you get it wrong, you will be asked again, to a total of three attempts.

The Story So Far.

Suten quietly congratulated himself. This was the perfect place to hide. Already worshipped by the indigenous Human population, he could remain here undisturbed. He needed to rest for some time, it had been a long journey, over 12 light years across the coldness of space. Here he could absorb energy from the heat of the midday sun, and it was very hot here. He began to make plans for his takeover of this small planet, all he needed now was time to replenish his energy. He laughed out loud as he recalled the moment of his escape from his prison of two thousand years. It had actually been very easy, he thought. The guards had become slow and lethargic, they had made mistakes. He knew they would, after all, he had time to wait, nothing but time.

Glemm had picked up the trail at last. It had taken a while, but he knew that somewhere there would be evidence of the vast expense of magical energy required to transport his old enemy away from this place. How could they have let him escape, he wondered? He called upon the elemental forces to begin the chase. He would have to be careful, Suten





was dangerous. He would have no qualms about starting a full-scale elemental battle wherever he was, and at any cost to his surroundings. Glemm remembered how an entire solar system had been destroyed prior to Suten's capture. That was why he had been incarcerated for the remainder of his existence.

The trail led to a small blue-green planet, the third of nine orbiting a yellow star. Suten was bound to be somewhere in the hotter regions. Fire had always been his favourite elemental force. It was more destructive than the others. This was not going to be easy. Direct confrontation would be disastrous for all the life-forms on the planet. No, there had to be another way. Glemm needed an agent, someone he could help to defeat Suten without arousing too much suspicion. Who would be the best choice, certainly not a Human, they were far too stupid and clumsy. They couldn't hero their way out of a paper bag. The sort of hero required needed to be smart, cunning, fast, and willing to travel!

Glemm began his search near the northern polar ice cap. There weren't many suitable candidates here at all. He could feel Suten's evil magic even here, he didn't have long. Many of the less intelligent creatures were already behaving aggressively towards each other, on a path of certain self-destruction. Where was the hero he needed? Walruses? Too slow! Peskimos? Too stupid! He focussed on a small igloo, and heard the distant sound of music. He had chanced upon the home of one Cool Coyote. He couldn't risk direct contact. His materialisation would almost certainly be detected by the rejuvenated Suten. He would have to help the hero in more subtle ways...

Weaponry.

Cool Coyote's main weapon is ice pellets, small round lumps of ice which can freeze enemies. More than one hit may be required to do this. Jab fire to launch an ice pellet. Secondary special weapons may also be obtained. Metal discs may be found lying around, which bear symbols relating to their function. Touch the disc to pick it up. It turns blue and moves to the top right of the screen to confirm that it has been collected. The special weapon display also shows smaller versions of the symbol. Up to three of these are displayed, showing the last three shots of the weapon. Some may only start with one or two shots. Picking up another disc of the same type as that already held will accumulate shots, whereas picking up a different type will replace the old weapon.



Multiple special weapons discs are contained in bonus ice blocks, and crystal orbs.

More special weapons are revealed as the game progresses. You will find such weapons as airbombs, rain clouds, shields and the sonic bark!

Clouds and Snow Bombs.

Cool Coyote can carry up to seven snow bombs at a time, launched by ducking down and holding fire pressed for a short time. These bombs rise into the air and hit all enemies on screen. Snow bombs can be obtained from three places:

1) clouds. This is the main source, not to be confused with thunderheads, which are an altogether unpleasant experience. Fire at the fluffy white clouds to cool them down. They will start to rain, then hail, then snow if you continue to fire at them. Once snowing they deposit large flakes, which may be collected for later use. After a short time the clouds can snow no more and become storm clouds. Move away at this point to avoid being struck by lightning,

2) bonus ice blocks. Instead of special weapons discs, occasionally a snow bomb may be released,

3) crystal orbs, behaving much as bonus ice blocks.

Freezing Enemies.

One or more hits from ice pellets or snow bombs is required to freeze each enemy. They will stay frozen for a few seconds before flashing. This indicates that they are thawing out. They will then resume their normal activities, but beware, they will be more immune to a second freezing. In order to eliminate a meanie you must shatter it while it is frozen by walking or jumping into it. The puppies can also shatter enemies. Note also that freezing a flying enemy will cause it to crash to the ground and shatter.

At the moment that you shatter a meanie it will reveal a key part if it was carrying it, accompanied by a sound effect. The key will remain where it was produced until Cool Coyote approaches it, whereupon it will chase him until picked up.



Displayed Information.

* SCORE LLLLL 
0 *****

* is a snowflake showing the number of days remaining to complete the land, each 'arm' of the flake represents one day and night. When the flake is gone, on the seventh night, the fire wizard will have had time to locate our hero and hot things up for him.

LLLLL is the lives remaining display. Up to nine lives may be held in reserve.

 is the special weapon, showing the last three shots and the type.

* * * is the snow bomb stock, up to seven may be carried.

Getting from Place to Place.

Each of the countries visited by Cool Coyote is split into as many as five lands. Some lands are secret locations and others may be skipped if you find secret exits. It is not necessary to visit all lands to complete the game. You are given a percentage of the lands covered with your high score entry. It is possible to visit all lands in one game, there are no either/or situations.

Exit from most lands will be via the ice door, which Cool Coyote must locate on each land. This will be shaped like a key-hole. The key to open this has been split into six pieces and each piece has been given to one of Suten's minion types, e.g. one of the penguins will have one part (always the same part, not always the same penguin!). As our hero collects each part, all currently collected parts are shown at the bottom of the screen. Touching the exit door with an incomplete key also does this. Touching the exit door having collected all the parts will open the door. Jump through the door to get to the next land.

Some lands have secret and not-so-secret exits, jumping into these will also get to another land. The full key is not required to do this.



Ice Steps and Bridges.

Situated around the landscape are magical ice switches. Step onto them to activate a column of ice steps or an ice bridge. These temporarily provide access to other places. They slowly melt and finally are unable to support any weight. The hotter the land, the quicker they melt. Puppies will use the steps and bridges, but lead them away before the ice melts.

Puppies.

On many lands, Coyote puppies can be found. If on screen or just beyond they will attempt to jump towards Cool Coyote for protection. They are too small to concern other creatures and will not be hurt by them. Like Cool Coyote, they are able to fire small ice pellets, and do so when he does. They can be led to the exit doorway and through it to yield an extra life. One way to do this is to stand opposite the exit.

Puppies are afraid to use moving platforms and cannot jump large gaps or into deep holes. They will also wander off if left behind. They can be made to jump ahead of Cool Coyote by firing rapidly for a short time. This makes the puppies feel brave and they will move off in the direction the Coyote is facing. Stop firing for a short while and they will return. The puppies can also shatter frozen enemies, and, since they can fire ice pellets, are capable of eliminating meanies on their own, even if Cool Coyote has been hit.

Days and Nights.

The sky colour changes from day to night every so often, and the snowflake at the top left of the display information loses one 'arm' at every nightfall (Except the first). After seven days and nights, the fire wizard will track down Cool Coyote and hot things up for him. Keep going at this point, and hurry to the exit, it only gets hotter from here on.

Bonus Objects.

Many small bonus objects are dotted about each land. These may be collected for bonus points and are also accumulated towards extra bonuses.



Extra Lives.

Extra lives, indicated by the 1UP symbol are awarded at 20,000, 70,000, 150,000, 260,000 and 400,000 points. They are also obtained by picking up the Bone-us ice bones and by guiding puppies through the exit doors.

Credits.

Game design by Andrew Braybrook and Phillip Williams.

Programmed by Andrew Braybrook.

Graphics by Phillip Williams.

Additional graphics by John Lilley and Andrew Braybrook.

Sound and Music by Jason Page.

Extra tools programmed by Gary J. Foreman and Steve Turner.

Produced by Graftgold Ltd.

Published by Renegade.

Technical advice from Holger Schmidt.

Save high scores to disk for Julian Eggebrecht.

Monster Amiga B2000 loaned by SJR Computer Services Ltd.

Laden

Amiga

Schalten Sie Ihren Amiga aus, und entfernen Sie etwaige Kassetten. Legen Sie die Fire & Ice Programmdiskette in das Laufwerk DF0: ein, und schalten Sie den Amiga ein. (Benutzer des A1000 sollten wie gewöhnlich zuerst Ihre Kickstart-Diskette einlegen.)

Legen Sie nach der Aufforderung Ihre Fire & Ice Dateidiskette in Laufwerk DF0: ein, und betätigen Sie die Leer- oder Feuertaste. Es müssen keine weiteren Disketten eingelegt werden. Versichern Sie sich, daß das Schreibschutz-Loch in der Diskette offen ist, wenn Sie Ihre erzielten Punkte nicht speichern möchten, und geschlossen, wenn Sie sie speichern wollen.

Atari ST(E)

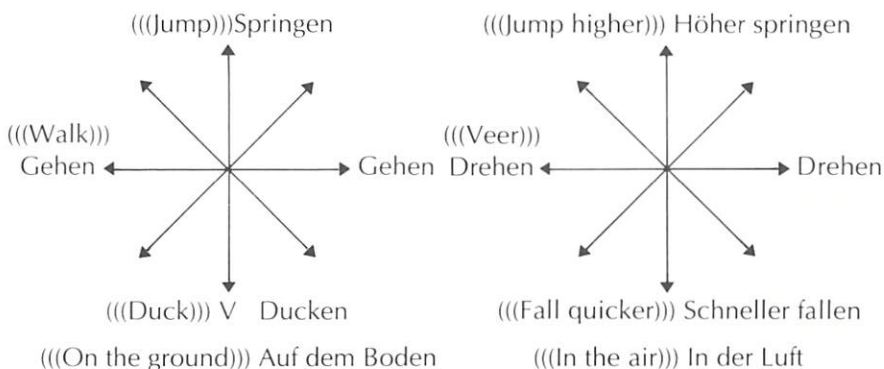
Schalten Sie Ihren ST(E) aus, und entfernen Sie etwaige Kassetten. Schalten Sie den Computer an, und legen Sie die Fire & Ice Programmdiskette in das Laufwerk A: ein.

Legen Sie nach der Aufforderung die Fire & Ice Dateidiskette in das Laufwerk A: ein, und betätigen Sie die Leer- oder Feuertaste. Es müssen keine weiteren Disketten eingelegt werden. Versichern Sie sich, daß das Schreibschutz-Loch auf der Diskette offen ist, wenn Sie Ihre erzielten Punkte nicht speichern möchten, und geschlossen, wenn Sie sie speichern wollen.

Steuerung

Cool Coyote kann mit dem Joystick, der Tastatur oder dem Joypad gesteuert werden. Wählen Sie die entsprechende Steuerung auf dem Optionenbildschirm, s.u.

Schließen Sie Ihren Joystick am Port 2 an.



Betätigen Sie die Feuertaste, um ein kleines Eiskügelchen zu werfen. Ducken Sie sich, und halten Sie die Feuertaste gedrückt, um eine Schneebombe zu werfen. Es können höchstens sieben Schneebomben gleichzeitig getragen werden. Wenn Sie sich nicht ducken, halten Sie die Feuertaste gedrückt, um eine etwaige aktuelle Spezialwaffe abzuschießen.

Tastatur

Es können viele Tasten verwendet werden, wodurch sowohl Rechts- als auch Linkshänder eine große Auswahl an möglichen Einstellungen haben.

hoch	hoch								hoch	hoch
Q	W	e	r	t	y	u	i		O	P
runter	runter								runter	runter
A	S	d	f	g	h	j	k		L	;
links	links	rechts	rechts			links	links	rechts	rechts	
Z	X	C	V	b	n	M	,	.	/	

Die Cursortasten können ebenfalls verwendet werden.

Die Tasten Strg und Alt sowie beide Umschalttasten werden als Feuertasten verwendet.



Joypad

Die Steuerung des Joypads entspricht im wesentlichen der des Joysticks, die Funktion 'hoch' wird allerdings von der Taste 2 übernommen. Je nach verwendetem Joypad können sich Änderungen ergeben. Joypads können auch im Joystick-Modus benutzt werden.

Spielloptionen

Betätigen Sie am Anfang oder während der Spieldemonstration eine beliebige Funktionstaste, damit der Optionenbildschirm erscheint. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

F1 – Auswahl der Steuerung durch Joystick, Tastatur oder Joypad

F2 – Fenster mit kleinen Karten ein- oder ausblenden

F3 – Wählen Sie den kompletten Wettkampf-Modus, d.h. spielen Sie nacheinander alle Welten, oder den Trainer-Modus für die 1. bis 4. Welt, wo Sie mit neun Leben auf einer einzigen Welt üben können.

F4 – Musik im Spiel ein oder aus

Beachten sie, daß Sie Ihre Punkte und Ihre Wahl bei F1, F2 und F4 auf die Dateidiskette speichern können, falls das Schreibschutz-Loch geschlossen ist. Wenn Sie also immer mit dem Joypad spielen wollen, müssen Sie diesen Modus nur einmal wählen, dann eine hohe Punktzahl erzielen und diese auf Diskette speichern. Wenn Sie das Spiel das nächste Mal laden, ist Ihre Wahl noch gültig.

Weitere Informationen, die Sie auf diesem Bildschirm erhalten, betreffen die verschiedenen Computer. Beim Amiga wird ein zusätzliches RAM-Chip für einen dritten Bildschirm benutzt, um einen flüssigeren Spielablauf zu gewährleisten. Beim Amiga oder ST(E) wird jegliches RAM dazu verwendet, eine RAM-Disk zu erstellen, so daß die Welten nur einmal von Diskette geladen werden müssen. Mindestens 1MB zusätzliches RAM wird benötigt, um alle sieben Welten und den Anfang des Spiels zwischenzuspeichern.

Kopierschutz

Irgendwann im Verlauf des Spiels werden Sie aufgefordert, den Schlüssel auf dem Bildschirm einem Schlüssel auf Ihrem besonderen Sicherheitsblatt anzugleichen. Suchen Sie am angegebenen Ort nach dem Schlüssel auf dem Gitter. Bewegen Sie den Pfeil von einem Kästchen zum anderen, und



betätigen Sie dabei die Feuertaste, um die einzelnen Teile ein- und auszublenden. Entspricht der Schlüssel genau dem Gegenstück auf Ihrem Blatt, bewegen Sie den Pfeil auf OK, und betätigen Sie die Feuertaste. Sie haben insgesamt drei Versuche.

Was bisher geschah

Suten gratulierte sich im Stillen selbst. Er hatte das perfekte Versteck gefunden. Die einheimische menschliche Bevölkerung betete ihn bereits an, und hier würde er ungestört bleiben können. Er mußte sich ausruhen. Es war eine lange Reise gewesen - 12 Lichtjahre durch die Kälte des Alls. Hier würde er in der großen Hitze der mittäglichen Sonne Energie auftanken können. Er begann seinen Plan zur Übernahme dieses kleinen Planeten auszuarbeiten. Er mußte nur noch seine Energie wiedergewinnen. Beim Gedanken an seinen Flucht aus der zweitausend Jahre dauernden Gefangenschaft brach er in lautes Gelächter aus. Es war eigentlich ganz einfach gewesen, dachte er. Die Wächter waren langsam und lethargisch geworden, sie begingen Fehler. Er hatte gewußt, daß das geschehen würde, er hatte schließlich Zeit zum Warten, nichts als Zeit.

Glemm hatte endlich die Spur aufgenommen. Es hatte ein Weilchen gedauert, aber er wußte, daß die enorme Menge magischer Energie, die gebraucht wurde, um seinen alten Feind an einen anderen Ort zu befördern, Spuren hinterlassen würde. Wie konnten sie nur zulassen, daß er flieht? fragte er sich.

Zur Verfolgung Sutens rief er die Kräfte der Elemente an. Er würde vorsichtig vorgehen müssen, Suten war gefährlich. Er würde keinerlei Bedenken haben, wo immer er sich befand, eine totale Schlacht der Elemente anzuzetteln, selbst wenn das für die Umgebung das Ende bedeuten würde. Glemm erinnerte sich daran, wie vor Sutens Gefangennahme ein komplette Sonnensystem zerstört worden war. Deshalb war er für den Rest seines Lebens eingekerkert worden.

Die Spur führte zu einem kleinen, blaugrünen Planeten, dem dritten von neun Planeten, die einen gelben Stern umkreisen. Suten befand sich unter Garantie in einer der heißeren Gegenden. Feuer war ihm immer das liebste Element gewesen. Es ist zerstörerischer als die anderen Elemente. Es würde sicher nicht leicht werden. Eine direkte Konfrontation würde für jegliches Leben auf dem Planeten katastrophal enden. Nein, es mußte einen anderen Weg geben. Glemm brauchte einen Mittelsmann, jemanden, dem er helfen könnte, Suten zu schlagen, ohne allzu großen



Verdacht zu erregen. Wer würde sich am besten eignen? Sicher kein menschliches Wesen; Menschen sind viel zu dumm und ungeschickt. Sie können sich nicht einmal heldenhaft aus einer Papiertüte befreien. Der richtige Held müßte intelligent, gewieft, schnell und reiselustig sein!

Glemm begann mit seiner Suche am Nordpol. Hier kamen kaum Kandidaten in Frage. Suten böse magische Kräfte waren selbst hier zu spüren – Glemm würde nicht viel Zeit haben. Viele der weniger intelligenten Wesen verhielten sich bereits aggressiv zueinander, auf dem Weg zur sicheren Selbstzerstörung. Wo war der Held, den er brauchte? Walrosse? Zu langsam! Peskimos? Zu dumm! Er richtete seine Aufmerksamkeit auf ein kleines Iglu und hörte aus der Ferne Musik. Durch Zufall war er auf das Zuhause eines gewissen Cool Coyote gestoßen. Direkten Kontakt konnte er nicht riskieren. Seine Materialisierung würde sicher von dem verjüngten Suten entdeckt werden. Er würde dem Helden auf subtilere Weise helfen müssen ...

Waffen

Cool Coyotes Hauptwaffe sind Eiskügelchen - kleine runde Eisstücke, die den Gegner einfrieren. Dafür werden mitunter mehrere Treffer benötigt. Betätigen Sie die Feuertaste, um ein Eiskügelchen abzuschießen.

Sekundäre Spezialwaffen sind ebenfalls verfügbar. Metallscheiben können überall gefunden werden; ihre Funktion wird durch Symbole gekennzeichnet. Berühren Sie eine Scheibe, um sie aufzunehmen. Sie färbt sich blau und bewegt sich zur Bestätigung, daß sie aufgenommen wurde, in die obere rechte Ecke des Bildschirms. Im Spezialwaffen-Fenster sehen Sie auch kleinere Ausgaben des Symbols. Bis zu drei werden davon dargestellt, sie stehen für die letzten drei Schüsse dieser Waffe. Manche Waffen haben nur einen oder zwei Schüsse. Durch die Aufnahme einer weiteren Scheibe vom gleichen Typ wird die Anzahl der Schüsse erhöht; wird eine Scheibe von einem anderen Typ aufgenommen, ersetzt diese die alte Waffe.

Mehrere Spezialwaffenscheiben sind in Bonus-Eisblocks und Kristallkugeln enthalten.

Im Verlauf des Spiel entdecken Sie noch andere Spezialwaffen. Sie finden z.B. Luftbomben, Regenwolken, Schilde und das Schallgebell!



Wolken und Schneebomben

Cool Coyote kann bis zu sieben Schneebomben auf einmal bei sich tragen. Um sie abzuschießen, müssen Sie sich ducken und die Feuertaste kurz gedrückt halten. Die Bomben steigen in die Höhe und treffen alle Feinde auf dem Bildschirm. Schneebomben kann man an drei Orten erhalten:

1) Wolken. Wolken sind die Hauptquelle und nicht mit Donnerhäuptern zu verwechseln, die durch und durch unangenehm sind. Feuern Sie auf die flaumigen, weißen Wolken, um sie abzukühlen. Wenn Sie weiterhin darauf feuern, geben sie zuerst Regen, dann Hagel und dann Schnee ab. Wenn die Wolken schneien, geben sie große Flocken ab, die für die spätere Verwendung eingesammelt werden können. Nach kurzer Zeit können die Wolken nicht mehr schneien und verwandeln sich in Gewitterwolken. Entfernen Sie sich daraufhin schnell, um nicht vom Blitz getroffen zu werden.

2) Bonus-Eisblöcke. Anstatt der Spezialwaffenscheiben werden mitunter Schneebomben freigegeben.

3) Kristallkugeln. Verhalten sich im großen und ganzen wie Eisblöcke.

Feinde einfrieren

Um Feinde einzufrieren, müssen diese von einem oder mehreren Eiskügelchen und Schneebomben getroffen werden. Sie bleiben kurze Zeit gefroren und blinken dann auf. Dies bedeutet, daß die Feinde auftauen. Sie nehmen danach wieder ihre normalen Tätigkeiten auf, haben jedoch eine gewisse Immunität gegen ein zweites Einfrieren entwickelt. Um einen Bösewicht auszulöschen, müssen Sie ihn zerschmettern, indem Sie auf ihn treten oder springen, während er gefroren ist. Die Welpen können ebenfalls Feinde zerschmettern. Beachten Sie auch, daß ein fliegender Feind durch Einfrieren abstürzt und zerschellt.

Wenn Sie einen Bösewicht zerschmettern, enthüllt er gegebenenfalls ein Schlüsselteil; gleichzeitig vernehmen Sie ein Geräusch. Der Schlüssel bleibt an der betreffenden Stelle, bis Cool Coyote sich ihm nähert. Danach verfolgt er ihn, bis er aufgenommen wird.

Dargestellte Informationen



SCORE (Punktzahl)

0

LLLLL

* ist eine Schneeflocke, die die Anzahl der Tage anzeigt, die dem Helden in einem Gebiet verbleiben. Jeder 'Arm' der Flocke steht für einen Tag und eine Nacht. Wenn die Flocke in der siebten Nacht verschwindet, kann der Feuerzauberer unseren Helden ausmachen und ihm gehörig einheizen.

LLLLL steht für die verbleibenden Leben. Man kann bis zu neun Leben haben.

steht für die Spezialwaffe; gezeigt werden die letzten drei Schüsse und die Art der Waffe.

*** ist der Vorrat an Schneebomben. Es können bis zu sieben Schneebomben gleichzeitig getragen werden.

Fortbewegung

Jedes Land, das Cool Coyote besucht, ist in fünf Gebiete unterteilt. Einige Gebiete sind geheime Orte, andere können ausgelassen werden, falls Sie Geheimausgänge finden. Um das Spiel zu gewinnen, müssen nicht alle Länder besucht werden. Mit Ihrer Punktzahl wird Ihnen der Anteil der abgehakten Gebiete angegeben. Es ist möglich, innerhalb eines Spiels alle Gebiete zu besuchen, es gibt keine Entweder/Oder-Situationen.

Die meisten Gebiete werden durch eine Eistür verlassen, die Cool Coyote in jedem Gebiet finden muß. Die Tür hat die Form eines Schlüssellochs. Der Schlüssel zu dieser Tür wurde in sechs Teile zerlegt und jedes Teil einer Art der Gesellen Sutens gegeben. Einer der Pinguine hat z.B. ein Teil (immer das gleiche Teil, aber nicht immer der gleiche Pinguin!). Wenn unser Held ein Teil aufnimmt, werden die sich bereits in seinem Besitz befindenden Teile am unteren Ende des Bildschirms dargestellt. Wird eine Ausgangstür mit einem unvollständigen Schlüssel berührt, werden die Teile ebenfalls gezeigt. Wird die Ausgangstür berührt, nachdem alle Teile eingesammelt wurden, öffnet sich die Tür. Springen Sie durch die Tür ins nächste Gebiet.

Einige Gebiete haben geheime und nicht so geheime Ausgänge. Wenn Sie durch diese springen, gelangen Sie ebenfalls in ein anderes Gebiet. Der vollständige Schlüssel ist hierfür nicht vonnöten.



Eisstufen und -brücken

Überall in der Landschaft sind magische Eisschalter verteilt. Treten Sie auf einen Schalter, um eine Eistreppe oder eine Eisbrücke zu aktivieren, mit denen Sie vorrübergehend an andere Orte gelangen können. Die Treppen und Brücken schmelzen langsam, bis sie schließlich kein Gewicht mehr tragen können. Je heißer das Gebiet, desto schneller schmelzen sie. Welpen benutzen die Stufen und Brücken - führen Sie sie fort, bevor das Eis schmilzt.

Welpen

In vielen Gebieten findet man Kojotenwelpen. Wenn sie sich auf dem Bildschirm oder in der Nähe befinden, versuchen sie, auf Cool Coyote zuzuspringen, um von ihm beschützt zu werden. Sie sind zu klein, als daß andere Wesen sich für sie interessieren würden und werden daher nicht belästigt. Sie können wie Cool Coyote kleine Eiskügelchen feuern und tun dies, wenn Cool Coyote Eiskügelchen wirft. Sie können zu den Ausgangstüren und hindurch geführt werden, um ein zusätzliches Leben zu erhalten. Unter anderem kann dies erzielt werden, indem man sich auf die andere Seite der Tür stellt.

Welpen haben Angst vor beweglichen Plattformen und können nicht über große Lücken oder in tiefe Löcher springen. Wenn sie zurückgelassen werden, laufen sie davon. Wird die Feuertaste kurze Zeit schnell hintereinander betätigt, überholen die Welpen Cool Coyote. Sie fühlen sich dann sehr mutig und laufen weiter in die Richtung, in der Cool Coyote blickt. Wenn Sie mit den Feuern kurz aufhören, kommen sie zurück. Die Welpen können auch gefrorene Feinde zerschmettern. Da sie Eiskügelchen abfeuern können, sind sie in der Lage, Bösewichte selbständig zu vernichten, auch wenn Cool Coyote getroffen wurde.

Tage und Nächte

Die Farbe des Himmels ändert sich von Zeit zu Zeit von Tag auf Nacht. Bei Einbruch der Dunkelheit verliert die Schneeflocke oben links im Informationsfenster einen 'Arm' (außer in der ersten Nacht). Nach sieben Tagen und Nächten spürt der Feuerzauberer Cool Coyote auf und heizt ihm mächtig ein. Machen Sie weiter und eilen Sie zum Ausgang, von jetzt an wird es immer heißer.



Bonus-Gegenstände

Überall in den Gebieten sind viele kleine Bonus-Gegenstände verstreut. Sammeln Sie sie ein, um Bonuspunkte zu erhalten. Bei einer gewissen Anzahl von Bonus-Gegenständen erhalten Sie einen Zusatzbonus.

Zusätzliche Leben

Bei 20.000, 70.000, 150.000, 260.000 und 400.000 Punkten erhalten Sie jeweils ein zusätzliches Leben, was durch das Symbol 1UP gekennzeichnet wird. Zusätzliche Leben können Sie auch erhalten, indem Sie Bonus-Eisknochen aufnehmen und Welpen durch Ausgangstüren führen.

Mitwirkende

Spielgestaltung: Andrew Braybrook und Philip Williams

Programmierung: Andrew Braybrook

Grafik: Philip Williams

Zusätzliche Grafiken: John Lilley und Andrew Braybrook

Sound und Musik: Jason Page

Programmierung zusätzlicher Tools: Gary J. Foreman und Steve Turner

Produktion: Graftgold Ltd.

Veröffentlichung: Renegade

Technischer Ratgeber: Holger Schmidt

Speichern Sie hohe Punktzahlen für Julian Eggebrecht auf Diskette.

Verleih des Monster Amiga B2000: SJR Computer Services Ltd.

Chargement

Amiga

Éteignez votre Amiga et retirez les cartouches éventuelles qui s'y trouvent. Insérez la disquette du programme Fire and Ice dans l'unité DF0: et allumez votre ordinateur (les utilisateurs d'A1000 doivent d'abord insérer, comme à l'accoutumée, leur disquette Kickstart).

À l'invite, insérez la disquette de données Fire and Ice dans l'unité DF0: et appuyez sur la barre d'espace ou tirez. Vous n'aurez désormais plus besoin de changer de disquette. Assurez-vous que l'encoche d'interdiction d'écriture est ouverte si vous ne souhaitez pas sauvegarder vos jeux à scores élevés sur disquette, fermez-la si au contraire vous voulez effectuer des sauvegardes.

Atari ST(E)

Éteignez votre Atari ST(E) et retirez les éventuelles cartouches qui s'y trouvent. Rallumez votre ordinateur et insérez la disquette de programme Fire and Ice dans l'unité A:.

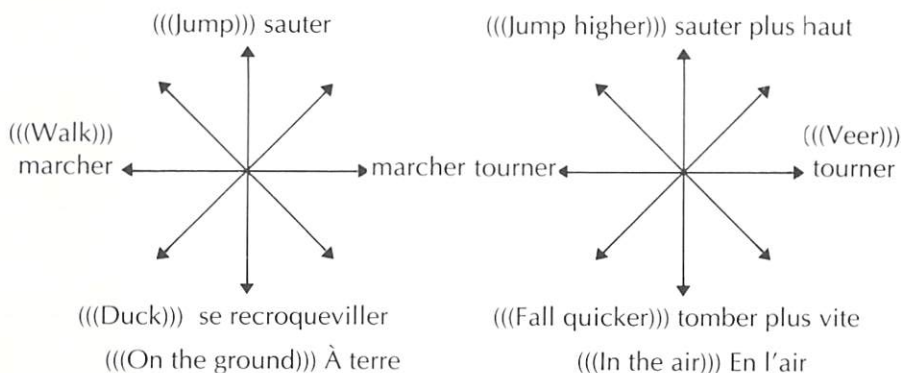
À l'invite, insérez la disquette de données Fire and Ice dans l'unité A: et appuyez sur la barre d'espace ou tirez. Vous n'avez désormais plus besoin de changer de disquette. Assurez-vous que l'encoche d'interdiction d'écriture est ouverte si vous ne souhaitez pas sauvegarder vos jeux à scores élevés sur disquette, fermez-la si au contraire vous voulez effectuer des sauvegardes.

Commandes

Cool Coyote se dirige au moyen d'un joystick, d'un clavier ou d'un joypad, que vous sélectionnez à l'écran d'options (voir ci-dessous).

Joystick

Branchez votre joystick dans le port 2.



Pour lancer une boulette de glace, actionnez le bouton de tir. Pour lancer une bombe de neige, recroquevillez-vous et maintenez le bouton de tir enfoncé. Pour lancer votre arme spéciale en cours, si vous en avez une, maintenez le bouton de tir enfoncé sans plonger.

Clavier

De nombreuses touches peuvent être utilisées, offrant de multiples possibilités de réglage aux joueurs droitiers comme gauchers.

haut	haut								haut	haut
Q	W	e	r	t	y	u	i		o	p
bas	bas								bas	bas
A	S	d	f	g	h	j	k		L	;
g.	g.	dr.	dr.			g.	g.		dr.	dr.
Z	X	C	V	b	n	M	,	.	/	

Vous pouvez également utiliser les touches fléchées.

La touche de commande (Ctrl), la touche alt ainsi que les deux touches de majuscules servent de boutons de tir.



Joypad

Les commandes du joypad sont les mêmes que celles du joystick, si ce n'est que la fonction de montée est commandée à partir d'un deuxième bouton, qui varie selon le joypad utilisé. Vous pouvez s'il le faut utiliser le joypad en mode joystick.

Options du joueur

Pour faire apparaître l'écran d'options, appuyez sur n'importe quelle touche de fonction pendant la séquence de titres ou de démonstration. Voici les différentes options disponibles :

F1 : pour sélectionner le clavier, joystick ou joypad.

F2 : pour activer et désactiver les petites cartes.

F3 : pour sélectionner le mode de compétition, où vous jouez tous les mondes les uns à la suite des autres, ou le mode d'entraînement du premier au quatrième monde, dans lequel vous pouvez vous entraîner à un seul monde avec neuf vies.

F4 : pour activer et désactiver le fond musical.

Notez que vos jeux à scores élevés peuvent être sauvegardés sur la disquette de données si l'encoche de protection en écriture est fermée, avec vos sélections sur F1, F2 et F4. En conséquence, si vous avez l'intention de jouer en permanence avec un joypad, il vous suffit de sélectionner ce mode une seule fois, puis de sauvegarder votre score élevé sur la disquette. Lorsque vous chargerez le jeu la fois suivante, il aura conservé vos sélections.

Les autres informations affichées à cet écran sont d'ordre individuel et concernent le type d'ordinateur que vous utilisez. Sur l'Amiga, une puce de RAM supplémentaire est utilisée pour un troisième écran permettant de faire fonctionner un autre jeu. Sur l'Amiga ou le ST(E), n'importe quel type de RAM supplémentaire permettra de configurer une disquette RAM, de sorte que les mondes ne devront être chargés qu'une seule fois à partir de la disquette. Il faut au moins 1 Mo de RAM contiguë supplémentaire pour mettre en antémémoire l'ensemble des sept mondes plus les titres.

Clés secrètes

À un certain moment du jeu, une clé sera affichée à l'écran et il vous



sera demandé de trouver la clé correspondante sur votre fiche secrète spéciale. Cherchez-la sur la grille à l'endroit indiqué à l'écran. Déplacez les flèches d'un article à l'autre, en appuyant sur le bouton de tir pour les cacher ou les afficher l'une après l'autre. Lorsque vous avez trouvé la clé correspondante, pointez le curseur sur OK et appuyez sur le bouton de tir. Si vous vous êtes trompé, vous avez le droit à deux nouvelles tentatives.

Où en est l'histoire ?

Suten se félicita en son for intérieur. C'était la cachette idéale. Déjà adoré par la population humaine indigène, il pourrait rester ici sans être importuné. Il avait besoin de se reposer quelque temps. Le voyage avait été long, plus de 12 années-lumière à travers le froid de l'espace. Ici, il pouvait absorber l'énergie dégagée par le soleil de midi, qui était particulièrement chaud dans cette région. Il commença à faire des projets quant à sa prise en main de cette petite planète ; tout ce dont il avait besoin pour le moment était de temps pour recouvrer son énergie. Il rit très fort en se rappelant le moment où il s'était échappé de sa prison de deux mille ans. Finalement, cela avait été très facile, se dit-il. Les gardes étaient devenus lents et léthargiques, ils avaient fait des erreurs. Il savait qu'ils finiraient par en faire et, après tout, il avait le temps d'attendre, il avait tout le temps.

Glemm avait fini par retrouver la piste de Suten. Cela avait pris un certain temps, mais il savait que quelque part il trouverait des traces de la grande quantité d'énergie magique que Suten avait dû dépenser pour transporter son vieil ennemi loin de cet endroit. Comment avaient-ils bien pu le laisser s'échapper, se demandait-il.

Il conjura les forces élémentaires pour commencer sa chasse. Il faudrait qu'il fasse très attention. Suten était dangereux. Il n'aurait aucun scrupule à engager une bataille élémentaire, quelque soit l'endroit où il se trouvait et quelles qu'en fussent les conséquences sur son environnement. Glemm se rappelait ce système solaire tout entier qui avait été détruit juste avant la capture de Suten. C'était la raison pour laquelle on avait incarcéré celui-ci pour le restant de ses jours.

La piste menait à une petite planète bleu-vert, la neuvième de tout un système tournant en orbite autour d'une étoile jaune. Suten était probablement quelque part dans les régions les plus chaudes. Le feu avait toujours été son élément préféré. Il était plus destructeur que les autres. Ce ne serait pas facile pour lui. Une confrontation directe aurait un effet désastreux sur toutes les formes de vie de la planète. Non, il devait exister



un autre moyen. Glemm avait besoin d'un homme de main, quelqu'un qui pourrait l'aider à avoir raison de Suten sans éveiller trop de soupçons. Qui choisir ? Certainement pas les humains, ils étaient bien trop idiots et trop maladroits. Ils se noyaient dans une goutte d'eau. Il fallait à Glemm un héros intelligent, rusé, rapide et prêt à voyager !

Glemm démarra sa quête près de la calotte polaire nord. Il y avait là-bas très peu de candidats répondant aux conditions requises. La magie maléfique de Suten s'y faisait déjà sentir ; Glemm n'avait pas beaucoup de temps. Nombre des créatures les moins intelligentes commençaient déjà à manifester une agressivité mutuelle ; elles s'étaient engagées sur le chemin de l'auto-destruction. Où était le héros qu'il cherchait ? Les phoques ? Trop lents ! Les Peskimos ? Trop bêtes ! Il avisa un igloo, duquel s'échappaient des échos lointains de musique. Il était tombé par hasard sur l'igloo d'un Cool Coyote. Il ne pouvait prendre le risque d'un contact direct. Sa matérialisation serait sans doute détectée par un Suten rajeuni. Il lui faudrait aider le héros d'une façon plus subtile...

Armes

L'arme principale de Cool Coyote est la boulette de glace, petit morceau de glace arrondi qui gèle les ennemis. Plusieurs coups sont parfois nécessaires pour geler un adversaire. Pour lancer une boulette de glace, appuyez sur le bouton de tir.

Vous pouvez également vous procurer des armes spéciales secondaires. On trouve souvent des disques de métal sur le sol, portant des symboles relatifs à leur fonction. Pour ramasser un disque, touchez-le. Il prend une couleur bleue et vient se placer dans le coin supérieur droit de l'écran, confirmant ainsi qu'il a été ramassé. L'écran spécial d'affichage des armes indique aussi d'autres versions plus petites du symbole. Jusqu'à trois d'entre elles peuvent être affichées en même temps, montrant les trois derniers coups portés avec l'arme en question. Parfois un ou deux coups suffisent. En ramassant un disque du même type que celui que vous détenez déjà, vous accumulez les coups, tandis que ramasser un autre genre de disques remplace l'ancienne arme par la nouvelle.

De multiples disques relevant des armes spéciales se trouvent à l'intérieur des blocs de glace et des boules de cristal.

Au cours du jeu, vous découvrirez également d'autres armes spéciales telles que la bombe aérienne, le nuage de pluie, le bouclier et l'abolement sonique !





Nuages et bombes de neige

Cool Coyote peut porter jusqu'à sept bombes à la fois, qu'il lance en plongeant et en enfonçant le bouton de tir pendant un court instant. Ces bombes s'élèvent dans les airs et touchent tous les ennemis qui se trouvent à l'écran. Les bombes de neige se trouvent dans trois endroits différents :

1) Dans les nuages. C'est le lieu d'approvisionnement principal, qu'il ne faut pas confondre avec les têtes de tonnerre, qui représentent finalement une expérience assez désagréable. Faites feu sur les nuages blancs et pelucheux pour les faire refroidir. Ils commenceront alors à faire tomber de la pluie, puis de la grêle, puis de la neige si vous continuez à tirer. Lorsque c'est de la neige ils laissent tomber de gros flocons, que vous pouvez ramasser pour les utiliser ultérieurement. Au bout d'un certain temps les nuages ne peuvent plus produire de neige et se transforment en nuages d'orage. Écartez-vous à ce moment-là pour éviter d'être frappé par la foudre.

2) Les blocs de glace de bonus. Au lieu des disques d'armes spéciales, ils peuvent parfois libérer une bombe de neige.

3) Les boules de cristal ont un comportement très proche de celui des blocs de glace de bonus.

Pour geler des ennemis

À chaque fois que vous devez geler un ennemi, il vous faut au moins un coup de boulette de glace ou de bombe de neige. Les adversaires touchés restent gelés pendant plusieurs secondes avant de se mettre à clignoter, ce qui indique qu'ils sont en train de dégeler. Ils reprennent alors leurs activités normales, mais faites attention, car ils sont désormais en partie immunisés contre les boulettes de glace. Pour éliminer un méchant, il faut le briser pendant qu'il est gelé en marchant ou sautant dessus. Les bébés coyotes peuvent également briser des ennemis. Notez par ailleurs que geler un ennemi volant le fait s'écraser au sol et se désintégrer.

Au moment où vous brisez un méchant, celui-ci vous révélera, dans un effet sonore, une partie de clé s'il en portait une. La clé restera là où elle est apparue jusqu'à ce que Cool Coyote s'en approche, après quoi elle le poursuivra jusqu'à ce que quelqu'un la ramasse.

Affichage d'informations

* score LLLLL 
0 *****

* est un flocon de neige qui indique le nombre de jours qu'il vous reste pour terminer le territoire ; chaque "bras" du flocon représente un jour et une nuit. Lorsque le flocon disparaît, la septième nuit, cela signifie que le magicien de feu a eu le temps de localiser notre héros et que les choses vont se corser pour lui.

LLLLL représente les vies qu'il vous reste. Vous pouvez avoir jusqu'à neuf vies en réserve.

 est votre arme spéciale. Le type d'arme et les trois derniers coups tirés avec cette arme vous sont également indiqués.

*** représente le stock de bombes à neige que vous avez. Vous pouvez en porter jusqu'à sept au maximum.

Pour passer d'un endroit à l'autre

Chacun des pays visités par Cool Coyote est divisé en cinq territoires. Certains territoires sont des endroits secrets ; d'autres peuvent être contournés si vous trouvez des sorties dérobées. Il n'est pas nécessaire de visiter tous les territoires pour finir le jeu. Le pourcentage de territoire que vous avez couvert vous est indiqué en même temps que votre score. Il est possible de vous rendre dans tous les territoires en un seul jeu, il n'y a pas de situations à alternatives.

Pour quitter la plupart des territoires, empruntez la porte de glace, que Cool Coyote doit repérer sur chaque territoire. Cette porte a la forme d'une serrure. La clé qui ouvre cette porte a été brisée en six morceaux différents et chacun des morceaux a été donné à l'un des types de favoris de Suten ; ainsi, l'un des pingouins détient un morceau (il s'agit toujours du même morceau mais pas toujours du même pingouin !) Au fur et à mesure que notre héros réunit les différents morceaux, ceux déjà en sa possession s'affichent au bas de l'écran. Vous ouvrez la porte de sortie en la touchant avec une clé une fois que vous avez réuni tous les morceaux. Sautez par la porte ouverte pour passer au territoire suivant.

Certains territoires possèdent des sorties secrètes et d'autres pas si secrètes que cela, par lesquelles vous passez également à un autre territoire. Vous n'avez pas besoin pour cela de la clé entière.



Marches et ponts de glace

Des commutateurs glacés magiques se trouvent disséminés dans le paysage. En posant le pied dessus, vous activez des envolées de marches ou des ponts de glace, qui vous offrent un accès temporaire à d'autres lieux. Ces marches et ces ponts finissent par fondre et par être trop fragiles pour supporter un poids quelconque. Plus le territoire a un climat chaud, plus vite ils fondent. Les bébés coyotes utilisent les colonnes et les ponts mais les désertent avant qu'ils ne commencent à fondre.

Les bébés coyotes

Sur de nombreux territoires, on trouve des bébés coyotes. S'ils se trouvent à l'écran ou juste au-delà ils essayeront de venir chercher la protection de Cool Coyote. Ils sont trop petits pour inquiéter d'autres créatures et ne se font pas blesser. À l'instar de Cool Coyote, ils peuvent lancer des boulettes de glace, et l'imitent quand il le fait. Vous pouvez les conduire à la porte de sortie et les faire passer de l'autre côté pour vivre une vie de plus. Pour ce faire, une des méthodes possibles consiste à se tenir en face de la sortie.

Les bébés coyotes ont peur des plates-formes mouvantes et ne peuvent pas sauter par-dessus de larges fossés ou bondir dans des trous profonds. Ils se perdent si vous les laissez en arrière. Vous pouvez les faire sauter pour passer devant Cool Coyote en tirant rapidement pendant un court instant. Cela leur donne du courage et les fait avancer dans la direction dans laquelle se dirige Cool Coyote. Si vous arrêtez un moment de tirer, ils reviendront vers Cool Coyote. Les bébés coyotes peuvent eux aussi briser des ennemis gelés, et, étant capables de lancer des boulettes de glace, ils peuvent éliminer tout seuls des méchants, même si Cool Coyote est blessé.

Nuits et jours

La couleur du ciel change de temps en temps pour indiquer le passage du jour à la nuit et inversement, et le flocon de neige en haut à gauche de l'écran d'information perd un "bras" à chaque tombée de la nuit (excepté la première fois). Au bout de sept jours et sept nuits, le magicien de feu se mettra à la poursuite de Cool Coyote, et cela commencera à chauffer pour ce dernier. Lorsque cela se produira, poursuivez votre route et hâtez-vous vers la sortie, ce n'est qu'à partir de là que l'action s'intensifie.



Objets à bonus

De nombreux petits objets à bonus sont dispersés sur chaque territoire. Vous pouvez les ramasser pour obtenir des points de bonus et les collectionner pour obtenir des bonus supplémentaires.

Remerciements

Conception du jeu par Andrew Brook et Philip Williams

Programmation par Andrew Braybook

Graphiques par Philip Williams

Graphiques annexes par John Lilley et Andrew Braybook

Son et musique par Jason Page

Outils supplémentaires programmés par Gary J. Foreman et Steve Turner

Produit par Graftgold Ltd.

Publié par Renegade

Assistance technique de Holger Schmidt

Monstre Amiga B2000 prêté par SJR Computer Services Ltd.

Caricamento

Amiga

Spegnete il vostro Amiga e togliete le cartucce. Inserite il disco del programma Fire and Ice nell'unità DF0: e accendete. (Gli utenti di A1000 devono inserire il disco Kickstart per primo.)

Al prompt inserite il disco dei dati Fire and Ice nell'unità DFO: e premete la barra spaziatrice o il pulsante del fuoco. Non dovrete scambiare di nuovo i dischetti. Assicuratevi che il foro della protezione da scrittura sul disco dei dati sia aperto se non volete salvare i vostri punteggi alti sul disco e chiuso se lo volete.

Atari ST(E)

Spegnete il vostro ST(E) e togliete le cartucce. Accendete e inserite il disco del programma Fire and Ice nell'unità A:.

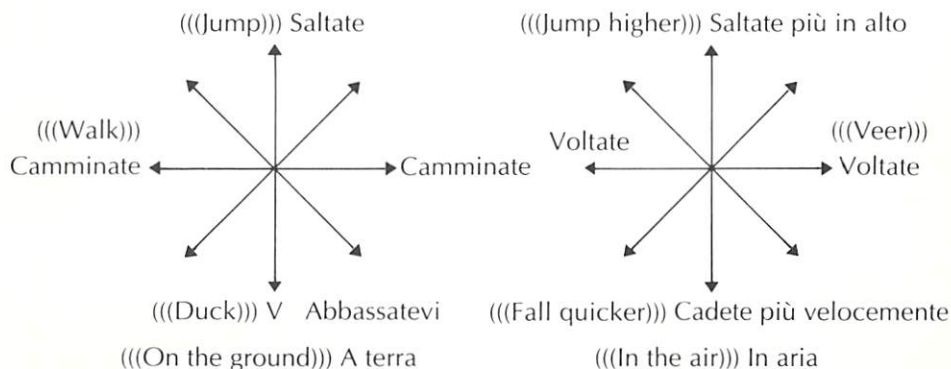
Al prompt, inserite il disco dei dati Fire and Ice nell'unità A: e premete la barra spaziatrice o il pulsante del fuoco. Non dovrete scambiare di nuovo i dischetti. Assicuratevi che il foro della protezione da scrittura sul disco dei dati sia aperto se non volete salvare i vostri punteggi alti sul disco e chiuso se lo volete.

Controlli

Il controllo di Cool Coyote viene fatto tramite joystick, tastiera o joypad, selezionabili dallo schermo Opzioni, cfr. sotto.

Joystick

Inserite il joystick nella porta 2.



Fate fuoco per lanciare una piccola pallottola di ghiaccio. Abbassatevi e tenete premuto il pulsante del fuoco per lanciare una bomba di neve; ne potete trasportare fino a sette allo stesso tempo. Quando non vi abbassate, tenete premuto il pulsante del fuoco per lanciare l'attuale arma speciale, se ne avete una.

Tastiera

Potete usare molti tasti avendo così a disposizione una vasta gamma di impostazioni per giocatori mancini e destrimani.

su	su							su	su
Q	W	e	r	t	y	u	i	O	P
giù	giù						giù	giù	
A	S	d	f	g	h	k	L	;	
sinistra	sinistra	destra	destra			sinistra	sinistra	destra	destra
Z	X	C	V	b	n	M	,	.	/

Sono anche disponibili i tasti delle frecce cursore.

I tasti ctrl (control), alt (alternate) e entrambi i tasti shift vengono usati come pulsanti del fuoco.

Joypad

I controlli del joypad sono uguali a quelli del joystick, con la sola differenza che la funzione in su viene spostata su un secondo pulsante. Questo varierà a seconda del joypad usato. Se richiesto, l'uso del joypad è possibile nella modalità del joystick.

Opzioni del giocatore

Premete qualsiasi tasto di funzione durante la sequenza dei titoli o durante il gioco dimostrativo per fare apparire lo schermo delle opzioni. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- F1 – selezionate il controllo di joystick, tastiera o joypad,
- F2 – display delle piccole mappe attivato/disattivato,
- F3 – selezionate la modalità full competition (gara completa), cioè



giocate tutti i mondi in sequenza, o la modalità trainer (esercitazioni) dal 1° al 4° mondo, in cui potete esercitarvi in un mondo solo con 9 vite.

F4 – Attivate/disattivate la musica del gioco

Notate che i vostri punteggi possono essere salvati sul disco dei dati se il foro di protezione da scrittura è chiuso, insieme alle vostre selezioni su F1, F2 o F4. Quindi se volete giocare sempre con un joypad, dovrete selezionare questa modalità solo una volta, poi ottenere un punteggio alto e salvarlo su disco. La volta successiva che caricate il gioco, quest'ultimo memorizzerà le vostre selezioni.

Le altre informazioni presentate su questo schermo riguardano il vostro computer. Su Amiga verrà usata ulteriore RAM chip per un terzo schermo in modo da permettere un migliore scorrimento del gioco. Su Amiga o ST(E) ulteriore RAM di qualsiasi tipo permetterà al gioco di impostare un disco RAM in modo che i mondi dovranno essere caricati dal floppy disk solo una volta. Almeno 1M di ulteriore RAM contigua è necessario per contenere tutti e sette i mondi e i titoli.

Chiavi d'accesso

Ad un certo punto del gioco vi verrà chiesto di accoppiare una chiave sullo schermo con una chiave del vostro foglio speciale di sicurezza. Cercate la chiave sulla griglia nel luogo specificato sullo schermo. Spostate la freccia da pezzo a pezzo, premendo il pulsante del fuoco per nascondere o mostrare ogni pezzo per volta. Quando avete accoppiato la chiave correttamente puntate su OK e premete il pulsante del fuoco. Se sbagliate vi verrà chiesto di provare di nuovo fino ad un totale di tre tentativi.

La storia

Suten si rallegrò in silenzio. Era il posto perfetto per nascondersi. Già adorato dalla popolazione indigena Human (Umana), là poteva rimanere indisturbato. Aveva bisogno di riposarsi un po', era stato un viaggio lungo, più di 12 anni luce nel freddo dello spazio. Là era molto caldo e poteva assorbire l'energia del calore del sole di mezzogiorno. Cominciò a fare progetti per prendere il controllo di quel piccolo pianeta; quello di cui



aveva bisogno ora era tempo per riacquistare energia. Rise forte appena si ricordò il momento in cui fuggì dalla prigionia di duemila anni. Era stato molto facile, pensò. Le guardie erano diventate lente e apatiche, avevano commesso errori. Dopo tutto, immaginava questo e non doveva che aspettare, nient'altro.

Glemm trovò finalmente la traccia. C'era voluto un po', ma sapeva che da qualche parte ci sarebbe stata prova del grande dispendio di energia magica richiesta per trasportare il suo vecchio nemico lontano da questo posto. "Come hanno potuto farlo fuggire?" si chiese.

Si appellò alle forze degli elementi per iniziare la caccia. Doveva stare attento, Suten era pericoloso. Non avrebbe avuto scrupoli a iniziare una completa battaglia degli elementi dovunque fosse e qualunque danno comportasse al suo ambiente. Glemm si ricordò di come un intero sistema solare fosse stato distrutto prima della cattura di Suten. Quello era il motivo della sua incarcerazione per il resto della sua esistenza.

La traccia portò ad un piccolo pianeta verde azzurro, il terzo tra nove in orbita attorno ad una stella gialla. Suten doveva essere da qualche parte nelle regioni più calde. Il fuoco era sempre stato la sua forza naturale preferita. Era più distruttiva delle altre. Non sarebbe stato facile. Un confronto diretto sarebbe stato un disastro per tutte le forme di vita sul pianeta. No, ci doveva essere un altro modo. Glemm aveva bisogno di un agente, qualcuno che potesse aiutare a sconfiggere Suten senza creare troppi sospetti. Chi sarebbe stato meglio scegliere? Certamente non uno degli Umani, erano troppo stupidi e maldestri. Non sapevano cavare un ragno dal buco. Il tipo di eroe richiesto doveva essere intelligente, scaltro, veloce e disposto a viaggiare!

Glemm iniziò la sua ricerca vicino alla calotta di ghiaccio del polo nord. Non c'erano affatto dei candidati adatti là. Anche qui poteva sentire la magia maligna di Suten, non aveva molto tempo. Molte delle creature meno intelligenti erano già aggressive tra di loro, avviandosi verso l'autodistruzione. Dove era l'eroe di cui aveva bisogno? Walruses? Troppo lento! Peskimos? Troppo stupido! Si concentrò su un piccolo igloo e sentì il suono distante della musica. Per caso si era imbattuto sulla casa di un certo Cool Coyote. Non poteva rischiare il contatto diretto. La sua materializzazione sarebbe stata quasi sicuramente individuata da Suten ringiovanito. Doveva aiutare l'eroe in modi più ingegnosi...



Armi

L'arma principale di Cool Coyote è costituita da pallottole di ghiaccio, piccole palline di ghiaccio che possono congelare i nemici. Per fare questo può essere necessario più di un colpo. Fate fuoco per lanciare una pallottola di ghiaccio.

Potete ottenere anche armi speciali secondarie. Potete trovare per terra dischi metallici che recano i simboli della loro funzione. Toccate il disco per raccoglierlo. Diventa blu e si sposta in alto a destra sullo schermo per confermare che è stato raccolto. Il display dell'arma speciale mostra anche versioni più piccole del simbolo. Ne vengono mostrate fino a tre, con gli ultimi tre colpi dell'arma. Alcuni possono iniziare con uno o due colpi. Raccogliendo un altro disco dello stesso tipo di quello che avete già in possesso, esso accumulerà colpi, mentre se raccogliete un tipo diverso, quest'ultimo sostituirà la vecchia arma.

I dischi delle armi speciali multiple sono contenuti in blocchi di ghiaccio premio e sfere di cristallo.

Con il progredire del gioco vengono rivelate più armi speciali. Troverete armi come bombe aeree, nuvole di pioggia, scudi e l'abbaio sonico!

Nuvole e bombe di neve

Cool Coyote può trasportare fino a sette bombe di neve allo stesso tempo, lanciate abbassandovi e tenendo premuto il pulsante del fuoco per poco tempo. Queste bombe si sollevano nell'aria e colpiscono tutti i nemici sullo schermo. Potete ottenere bombe di neve da tre posti:

1) dalle nuvole. Questa è la fonte principale, da non confondere con le nuvole temporalesche che sono un'esperienza per niente piacevole. Fate fuoco sulle soffici e bianche nuvole per raffreddarle. Comincerà a piovere, a grandinare e poi a nevicare se continuate a fare fuoco su di esse. Quando nevicata, si depositeranno grossi fiocchi che possono essere raccolti per un uso successivo. Dopo poco non può più nevicare e le nuvole diventano nuvole da temporale. A questo punto spostatevi per evitare di essere colpiti dai fulmini.

2) dai blocchi di ghiaccio premio. Invece di dischi delle armi speciali, di tanto in tanto può essere sganciata una bomba di neve.

3) sfere di cristallo che agiscono come i blocchi di ghiaccio premio.

Congelate i nemici

Uno o più colpi di pallottole di ghiaccio o di bombe di neve sono necessari per congelare ogni nemico. I nemici rimarranno congelati per qualche secondo prima di lampeggiare. Questo indica che si stanno sciogliendo. Poi riprenderanno la loro normale attività, ma, attenzione, saranno più resistenti ad un secondo congelamento. Per eliminare un nemico dovete farlo a pezzi mentre è congelato, camminandoci o saltandoci contro. Anche i cuccioli possono fare a pezzi i nemici. Notate anche che se congelate un nemico che vola lo farete cadere a terra e si frantumerà.

Nel momento in cui frantumate un nemico esso rivelerà una parte della chiave se la stava trasportando, accompagnata da un effetto sonoro. La chiave rimarrà dove è stata creata finché Cool Coyote non la raggiunge, al che essa lo inseguirà finché non sarà presa.

Informazione mostrata

* SCORE (Punteggio) 
0 *****

* è un fiocco di neve che mostra il numero di giorni che rimangono per completare il territorio; ogni 'braccio' del fiocco rappresenta un giorno e una notte. Quando il fiocco sparisce, alla settima sera, il mago del fuoco avrà avuto il tempo di localizzare il nostro eroe e di riscaldare l'ambiente.

LLLLL rappresenta il display delle vite rimanenti. Potete mettere da parte fino a nove vite.

 è l'arma speciale, che mostra gli ultimi tre colpi e il tipo di colpi.

*** è il magazzino delle bombe di neve; ne potete trasportare fino a sette.

Andare da un posto all'altro

Ognuno dei paesi visitati da Cool Coyote è diviso in un numero massimo di cinque territori. Alcuni territori sono località segrete e altre possono essere saltate se trovate delle uscite segrete. Non dovete visitare tutti i



territori per completare il gioco. Vi viene data una percentuale dei territori coperte con l'entrata del vostro punteggio alto. E' possibile visitare tutti i territori in un gioco, non ci sono situazioni alternative.

L'uscita dalla maggior parte dei territori è tramite la porta di ghiaccio che Cool Coyote deve localizzare su ogni territorio. Questa sarà a forma di buco della serratura. La chiave che la apre è stata spezzata in sei pezzi e ogni pezzo è stato dato ad un tipo dei seguaci di Suten, quindi i pinguini ne avranno uno (sempre lo stesso pezzo, non sempre lo stesso pinguino!). Man mano che il nostro eroe raccoglie ciascuna parte, tutte i pezzi raccolti fino a quel momento vengono mostrati nella parte inferiore dello schermo. Otterrete lo stesso risultato toccando la porta dell'uscita con una chiave non intera. Toccando la porta d'uscita dopo aver raccolto tutte le parti farete aprire la porta. Saltate attraverso la porta per andare al territorio successivo.

Alcuni territori hanno uscite segrete e non così segrete; saltando in esse andrete in un'altro territorio. La chiave intera non occorre per fare questo.

Gradini e ponti di ghiaccio

Gli interruttori magici del ghiaccio sono disposti nel paesaggio. Camminateci sopra per attivare una colonna di gradini di ghiaccio o un ponte di ghiaccio. Essi forniscono temporaneamente accesso ad altri posti. Si sciolgono lentamente e alla fine non possono sostenere nessun peso. Più calda è la terra, più velocemente si sciolgono. I cuccioli usano i gradini e i ponti, ma portateli via prima che il ghiaccio si sciogla.

I cuccioli

In molti territori potete trovare i cuccioli di Coyote. Se si trovano sullo schermo o appena oltre cercheranno di saltare verso Cool Coyote per protezione. Sono troppo piccoli per preoccupare altre creature e non subiranno del male da esse. Come Cool Coyote sono capaci di fare fuoco con piccole pallottole di ghiaccio e lo fanno quando lo fa lui. Possono essere condotti alla porta d'uscita e attraverso di essa per cedere una vita extra. Un modo per fare ciò è di stare davanti all'uscita.

I cuccioli hanno paura di usare piattaforme mobili e non possono saltare grossi burroni e fosse profonde. Inoltre andranno in giro se li lasciate



indietro. Li potete fare saltare davanti a Cool Coyote facendo fuoco rapidamente per poco tempo. Ciò rende più coraggiosi i cuccioli che si sposteranno nella direzione davanti al Coyote. Smettete per un po' di fare fuoco e torneranno. I cuccioli possono fare a pezzi i nemici congelati e, dal momento che possono fare fuoco con pallottole di ghiaccio essi sono capaci di eliminare i tapini per conto proprio, anche se Cool Coyote è stato colpito.

Giorni e notti

Il colore del cielo cambia dal giorno alla notte regolarmente, e il fiocco di neve in alto a sinistra nel display delle informazioni perde un "braccio" ogni volta che è notte (eccetto per la prima volta). Dopo sette giorni e sette notti, lo stregone del fuoco rintraccerà Cool Coyote e riscalderà l'ambiente. Procedete a questo punto e affrettatevi all'uscita, diventerà sempre più caldo da ora in poi.

Oggetti premio

Molti oggetti premio costellano ogni territorio. Possono essere raccolti per ottenere i punti premio e vengono anche accumulati per i premi extra.

Vite extra

Le vite extra, indicate dal simbolo 1UP, vengono assegnate a 20.000, 70.000, 150.000, 260.000 e 400.000 punti. Potete ottenerli anche raccogliendo i punti premio ghiaccio Bonus e conducendo i cuccioli attraverso le porte d'uscita.



Titoli

Ideazione del gioco di Andrew Braybrook e Philip Williams

Programmazione di Andrew Braybrook

Grafica di Philip Williams

Grafica supplementare di John Lilley e Andrew Braybrook

Musica e suoni di Jason Page

Strumenti software supplementari programmati da Gary J. Foreman e
Steve Turner

Prodotto dalla Graftgold Ltd.

Pubblicato da Renegade

Consigli tecnici di Holger Schmidt

Monster Amiga B2000 preso in prestito dalla SJR Computer Services Ltd.



